DARK PROJECT™

DER MEISTERDIEB



EIDOS
INTERACTIVE

HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Computerspiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

INHALT

SO INSTALLIEREN SIE DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB:

- Die Installation von Dark Project ist denkbar einfach. Legen Sie nur die CD-ROM in Ihr CD-Laufwerk, und nach wenigen Sekunden erscheint der Installations-Bildschirm.

HINWEIS: Sollte der Installations-Bildschirm nicht erscheinen, wenn Sie die CD-ROM eingelegt haben, gehen Sie wie folgt vor:

- Doppelklicken Sie auf das Icon “Arbeitsplatz”, dann auf das CD-ROM-Icon und schließlich auf die Datei SETUP.EXE. Damit rufen Sie das Startbild des Installationsprogramms auf. Sie können aber auch folgendermaßen vorgehen:

  1) Klicken Sie auf die START-Taste.
  2) Wählen Sie aus dem jetzt eingeblendeten Pop-Up-Menü die Option “Ausführen”.
  3) Geben Sie im Textfenster “d:\setup” ein (sollte Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht die Kennung d: besitzen, geben Sie statt dessen den entsprechenden Buchstaben ein).
  4) Klicken Sie auf “OK”, um das Installationsprogramm aufzurufen.

- Starten Sie das Installationsprogramm, indem Sie auf die Taste “Installieren” klicken. Jetzt erscheint das Startbild.

- Klicken Sie auf “Weiter”, um mit der Installation fortzufahren. Das Programm führt Sie mit seinen Anweisungen Schritt für Schritt durch den Vorgang.

- Zunächst werden Sie gebeten, Pfad und Zielverzeichnis für den Meisterdieb auf Ihrer Festplatte anzugeben:

- Der vorgegebene Pfad lautet C:\Der Meisterdieb. Klicken Sie auf die Taste “Weiter”, wenn Sie mit diesem Pfad einverstanden sind. Möchten Sie das Spiel in einem anderen Verzeichnis einrichten, klicken Sie auf “Durchsuchen”. Geben Sie dann im Textfenster den gewünschten Pfad ein.

- Anschließend werden Sie aufgefordert, einen Namen für den von Ihnen neu erstellten Programmordner einzugeben, wenn Sie nicht mit dem Ordner “Der Meisterdieb” einverstanden sind.

- Danach überprüft das Programm, ob Intel Codec 5 noch auf Ihrem Rechner installiert werden muß. Sollte die Installation von Intel Codec 5 erforderlich sein, startet der Installationsbildschirm für Intel Codec 5. Folgen Sie den Anweisung für die Installation.

- Das Installationsprogramm überprüft, ob DirectX 6.0 auf Ihrem Rechner installiert werden muß. Sollte die Einrichtung von DirectX 6.0 erforderlich sein, erscheint die entsprechende Meldung.

- Klicken Sie auf die Taste "DirectX installieren", um die Installation vorzunehmen. (Sie können die Installation natürlich auch ablehnen, doch dann läuft Dark Project: Der Meisterdieb auf Ihrem Rechner nicht.) Zuletzt überprüft das Programm ob DirectShow auf Ihrem Rechner installiert werden muß und, falls nötig, wird die Installation automatisch ausgeführt.

Sollten bei der Installation von Dark Project: Der Meisterdieb Schwierigkeiten auftreten, lesen Sie bitte den Abschnitt "Technische Hilfe" der Readme-Datei.

SO DEINSTALLIEREN SIE DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB

Den Meisterdieb können Sie auf drei verschiedenen Wegen deinstallieren:

1) Legen Sie die CD-ROM in das Laufwerk, um die AutoPlay-Funktion anzusprechen. Dann erscheint das Startbild. Klicken Sie auf die Taste "Deinstallieren" und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

2) Klicken Sie auf die START-Taste links unten im Hauptbild von Windows 95*. Wählen Sie aus dem Pop-up-Menü die Option "Programme". Ziehen Sie die Maus nach rechts und klicken Sie in der Liste auf die Eintragung "Der Meisterdieb" oder wählen Sie den Ordner, den Sie während der Installation erstellt haben. Klicken Sie im neu geöffneten Pop-up-Menü auf "Dark Project deinstallieren" und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

3) Wählen Sie "Einstellungen". Anschließend "Systemsteuerung" und dort den Ordner "Software". Hier aktivieren Sie den Pfad auf "Dark Project: Der Meisterdieb". Wählen Sie die Taste "Hinzufügen/Entfernen" und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sollten bei der Deinstallation von Dark Project: Der Meisterdieb Schwierigkeiten auftreten, lesen Sie bitte den Abschnitt "Technische Hilfe" der Readme-Datei.

DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB

"Laß Lehm auf die frisch gepflügte Erde fallen. Wirst Du diesen Lehm nach einem Jahr noch finden? Laß aber einen Steinquader, einen Balken oder einen gebrannten Ziegel fallen, und er wird nicht nur ein Jahr, sondern noch ein weiteres Jahrhundert überdauern."

— aus dem Buch des Hammers



"Ranken werden sich um die Menschennarren winden und vom Saft ihrer Leiber saugen. Wo das Blut der Bäume fließt, erhebt sich der Fürst der Wälder und läßt die Türme einstürzen. Er streut seine Saat, seine durstigen Wurzeln verlangen nach einer blutigen Ernte."

— Schriftrolle des Schwindlers, Verfasser unbekannt

"Die Welt ist eine große Waage. Sie muß stets im Gleichgewicht bleiben. All unser Wissen gleicht den Gewichten, die je nach Erfordernis in die eine oder andere Waagschale gelegt werden. Uns obliegt es nun, diese Gewichte im Laufe der Jahrhunderte umsichtig so abzulegen, daß das Gleichgewicht gewahrt bleibe."

— Aus den Vorlesungen des Hüters Sagenmeister

EINLEITUNG

In Dark Project: Der Meisterdieb schlüpfen Sie in die Rolle von Garrett. Die Not machte ihn zum Dieb, und er wurde schnell ein Meister seines Faches. Da Sie den Menschen nicht trauen können, sind Schatten und Stille Ihre Verbündeten. Ihr größter Gegner ist das Licht.

Diese Stadt ist voller Reichtümer, die nur darauf warten, daß Sie zugreifen...

Reiche Adelige und korrupte Händler sind Ihre "Opfer"; ihrer weltlichen Habe gewiß kaum würdiger als ein schwer arbeitender Dieb. Ihr Komplize ist ein zuverlässiger Hehler namens Cutty. Er hält unentwegt nach guten Gelegenheiten für einen Bruch Ausschau. Und bislang hat er Sie noch nie enttäuscht.

Kein Beruf ist ohne Gefahren. Als Dieb ist man immer nur einen Schritt von einer wütenden Wache entfernt, die sich mit gezückter Klinge auf jeden Eindringling stürzt. Für solche bedauerlichen Zwischenfälle tragen Sie ein Schwert. Ebenso sind Ihr Prügel und Ihr Kurzbogen immer mit von der Partie. Eigentlich vermeiden Sie Kämpfe lieber, aber zuweilen lassen sie sich nicht umgehen.

Weitaus häufiger suchen Sie jedoch Stille und Dunkelheit. Und dafür sind Sie bestens gerüstet. Mit Ihrem Werkzeug können Sie Ihre Gegner täuschen, Gefahren meiden und auch an unzugängliche Orte gelangen. Denken Sie daran: Sie sind Meisterdieb und kein Krieger. Bleiben Sie also wachsam. Dann werden Sie nie den Kopf verlieren ...



DIE SPIELMENÜS

Hauptmenü

NEUES SPIEL - Damit starten Sie Dark Project: Der Meisterdieb. Wahrscheinlich werden Sie diese Taste nur einmal anklicken. Sie ruft das gleichnamige, unten beschriebene Menü auf.
SPIEL LADEN - Ruft den Speicherbildschirm auf. Hier können Sie einen zuvor gesicherten Spielstand laden.
OPTIONEN - Öffnet ein Menü für die Anpassung der Sounds, Musik, Grafikeinstellungen usw. Das Optionsmenü ist weiter unten beschrieben.
EINLEITUNG - Schauen Sie sich den Vorspann zum Meisterdieb noch einmal an.
DAS TEAM - Zeigt Ihnen alle, die zu der Entstehung von Dark Project: Der Meisterdieb beigetragen haben.
BEENDEN - Damit verlassen Sie Dark Project: Der Meisterdieb.

Neues Spiel

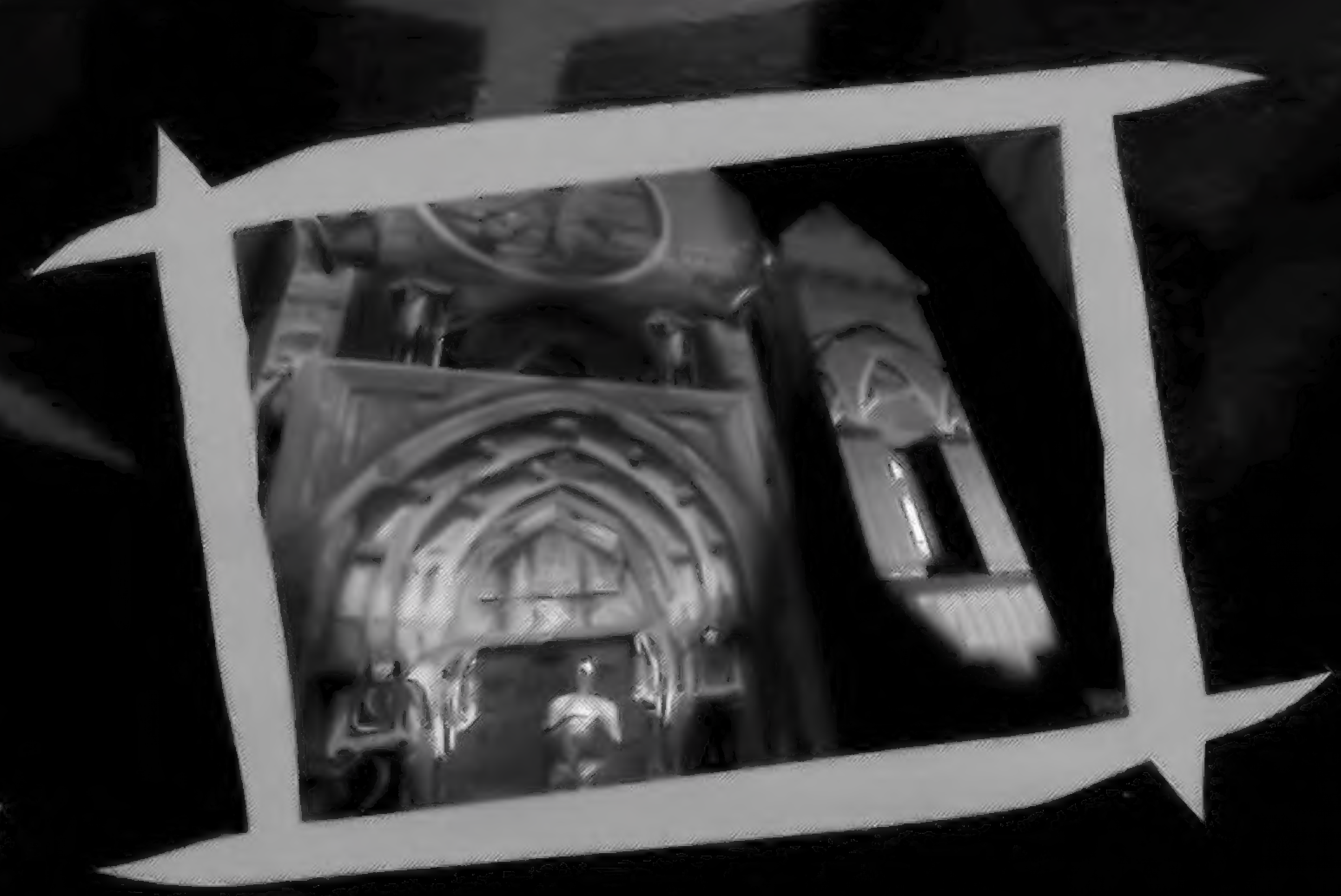
Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels festlegen. Die einfachste Stufe, "Normal", ist vorgegeben. Sie können aber auch “Hart” wählen, wenn es etwas kniffliger werden soll. Wenn Sie meinen, perfekt schleichen und täuschen zu können, versuchen Sie den höchsten Schwierigkeitsgrad, “Experte”. Wenn Sie den Meisterdieb zum ersten Mal spielen, sollten Sie mit dem Training anfangen. In diesem Einsatz lernen Sie wichtige Elemente Ihres Handwerks kennen. Kein wildes Gemetzel, sondern Geschick und Köpfchen bringen Sie weiter. Das Training macht Sie mit Ihrem Werkzeug und Ihren Möglichkeiten vertraut. Wenn Sie Dark Project: Der Meisterdieb schon gespielt haben oder sich Ihrer Sache völlig sicher sind, können Sie dasTraining auch überspringen.

Optionsmenü

KONTROLLEN - In diesem Menü können Sie die Tasten nach Wunsch neu belegen. Um einen Befehl auf eine andere Taste zu legen, klicken Sie auf den Befehl, dann auf “Einbinden (Ändern) “. Drücken Sie nun die Taste auf der Tastatur oder dem Joypad, die mit dem Befehl belegt werden soll. Wollen Sie Tasten löschen, drücken Sie “Löschen”.

BILDSCHIRM - Damit rufen Sie ein Bild auf, in dem Sie diverse Grafik-Optionen (etwa hardwaremäßige Grafik ein/aus, Bildauflösung und Gamma-Anpassung) einstellen können. Ein Hinweis zum Thema Gamma-Anpassung Die richtige Gamma-Anpassung (Bildschirmhelligkeit) ist für den vollen Spielgenuß besonders wichtig. Da die unterschiedlichsten Monitore und Grafikarten angeboten werden, ist es besonders wichtig, auf Ihrem Rechner die optimale Konfiguration für das jeweilige Spiel zu finden. Mit der idealen Bildschirmhelligkeit können Sie Objekte auch dann noch erkennen, wenn die Spielumgebung völlig dunkel ist. Eine geringe Bildschirmhelligkeit verhindert, daß Sie in dunklen Gegenden (davon gibt es in "Der Meisterdieb" viele) noch etwas visuell wahrnehmen können. Eine hohe Bildschirmhelligkeit löst die Schatten auf. Sie werden dann kaum noch in der Lage sein, zu erkennen, wo Sie sich verstecken können. Außerdem sehen Schattenbilder einfach gut aus. Am besten Sie starten das Training und gehen in die große Halle am Anfang der Mission. Ihr Ausbilder wird Sie dazu auffordern, sich nur in den Schatten zu bewegen. Passen Sie die Bildschirmhelligkeit mit den Tasten ß und ´ auf Ihrer Tastatur so an, daß Sie gerade noch Konturen der Wände im Schatten sehen können. Veränderungen können Sie auch in der Leiste für die Gamma-Anpassung in der Bildschirm-Option vornehmen.

Hinweis: DirectX6 unterstützt ebenfalls die Gamma-Anpassung von 3D-Grafikbeschleunigerkarten. Sollte Ihre Beschleunigerkarte diese Möglichkeit besitzen, wird Sie durch das Spiel aktiviert. Bis jetzt haben aber nur wenige Kartenhersteller DirectX6-fähige Treiber veröffentlicht. Updates zu diesem Thema finden Sie im ReadMe oder auf der Looking Glass Website unter "Tech Support". Sollte Ihre 3D-Grafikbeschleunigerkarte die oben genannte Möglichkeit nicht besitzen, können Sie Ihre Gamma-Anpassung auch unter Start / Einstellungen / Systemsteuerung / Anzeige ändern.



AUDIO - Damit rufen Sie ein Bild auf, in dem Sie verschiedene Klangeinstellungen vornehmen können. Etwa die Lautstärke der Soundeffekte, die Anzahl der Audio Kanäle und die Hardware-Beschleunigung.

Der Schall spielt im Meisterdieb eine wichtige Rolle. Wenn Sie nachts im Haus eines Opfers umherschleichen, müssen Sie hören können, aus welcher Richtung der bewaffnete Wachposten naht, wie dicht er Ihnen auf der Spur ist und auf welchem Bodenbelag er geht. Wenn Ihre Soundkarte Hardware-Beschleunigung durch DirectSound3D unterstützt, sollten Sie diese unbedingt für das Spiel verwenden. Wenn Sie nicht sicher sind, ob Ihre Soundkarte DirectSound3D unterstützt und wie man es aktiviert, schlagen Sie bitte in den vom Hersteller mitgelieferten Unterlagen nach.

Menü im Spiel

Sie können jederzeit während eines Auftrags das folgende Menü aufrufen. Drücken Sie einfach "ESC".

FORTFAHREN:	Bringt Sie wieder ins aktuelle Spiel zurück.
OPTIONEN:	Öffnet das oben beschriebene Optionsmenü.
SPEICHERN:	Hier können Sie Ihren Spielstand sichern.
LADEN:	Hier können Sie einen zuvor gesicherten Spielstand laden.
NEU STARTEN:	Die aktuelle Mission wird neu gestartet.
KARTE:	Ruft den Übersichtsplan des derzeitigen Spielabschnitts auf.
ZIELE:	Blendet Ihre Auftragsziele ein und zeigt an, welche Ziele Sie bislang erreicht haben (falls Sie schon Aufgaben des derzeitigen Einsatzes bewältigt haben).
BEENDEN:	Damit brechen Sie den aktuellen Auftrag ab.

Schwierigkeitsgrad und Auftragsziele

Vor jedem Auftrag haben Sie die Möglichkeit den Schwierigkeitsgrad für die jeweilige Mission zu bestimmen. Sie haben die Wahl zwischen "Normal", "Hart" und "Experte". Während des Auftrags können Sie den Schwierigkeitsgrad nicht verändern, dann müssen Sie mit Ihrer Wahl überleben. Der jeweilige Schwierigkeitsgrad bestimmt auch die Ziele Ihres Auftrags. Häufig werden Sie in den höheren Schwierigkeitsgraden dazu aufgefordert, bei Ihren Beutezügen einen Mindestbetrag zu stehlen. Manchmal müssen Sie auch einige zusätzliche Aufträge erfüllen, etwa einen bestimmten Schatz stehlen oder einen kniffligen Job ausführen. Im Experten-Level dürfen Sie



häufiger während Ihrer Beutezüge kein unnötiges Blut vergießen. In jeder Mission können Sie die Schwierigkeitsgrade anwählen, um zu sehen, welche Auftragsziele im jeweiligen Grad zu erfüllen sind. Achtung: Zusätzlich zu den höheren Anforderungen besitzen die höheren Grade auch zahlreiche Gemeinheiten. Türen, die zuvor geöffnet waren, könnten nun verschlossen sein, Heiltränke und andere nützliche Objekte könnten ganz einfach fehlen, während hingegen die Feinde in noch größerer Zahl auftreten.

Einsatzvorbereitung

Vor Beginn jedes Auftrags sehen Sie, welches Werkzeug Ihnen für den bevorstehenden Spielabschnitt zur Verfügung steht.

- In der linken Spalte sehen Sie Ihre Anfangsausrüstung. Sie ändert sich mit jedem Auftrag.
- In der rechten Spalte stehen diverse Gegenstände zum Verkauf.
- Die mittlere Spalte listet auf, was Sie bislang gekauft haben.

Klicken Sie auf einen beliebigen Gegenstand aus einer der drei Spalten, um seine Kurzbeschreibung und seinen Preis einzublenden. Wenn Sie ein Objekt kaufen möchten, klicken Sie den gewünschten Gegenstand in der Verkaufsliste an. Klicken Sie dann auf den Linkspfeil in der unteren Bildschirmhälfte, um Ihren Wunsch zu bestätigen. Dann wandert das neue Stück in die Spalte "Waren gekauft", und Ihr Bargeld (unter Ihrer Grundausrüstung angezeigt) nimmt um den entsprechenden Betrag ab. Sollten Sie es sich anders überlegen, klicken Sie auf das Icon des bereits "gekauften" Gegenstandes und tragen Sie ihn mit dem Rechtspfeil in die Verkaufsliste zurück. (Natürlich wird Ihnen dann der Kaufpreis erstattet.) Sie können sich auch die Auftragsbeschreibung und Ihre Ziele noch einmal ansehen.

Sie können Ihr Gold nur vor dem Auftrag ausgeben, der unmittelbar auf den Spielabschnitt, in dem Sie Ihr Bares eingesammelt haben, folgt. Sie sollten Ihr Gold nicht horten, sondern vor Beginn jedes Abschnitts die bestmögliche Ausrüstung kaufen und während Ihres Auftrags auch benutzen. Garrett lebt im Hier und Heute, da ist vermeintliche Vorsorge nicht im Sinne des Tagesgeschäfts! Alle Ausrüstungsgegenstände werden weiter hinten, im Abschnitt "Garretts Werkzeug", beschrieben.



BEWEGUNGEN

Gehen und Laufen

Als Dieb verbringen Sie die meiste Zeit damit durch Ihr Revier zu streifen. Vorsichtiges Schrittempo ist angesagt, will man als Einbrecher ungesehen und lautlos in Gebäude eindringen, seiner Arbeit nachgehen und sich anschließend unbemerkt wieder zurückziehen. Wenn Sie doch einmal in Schwierigkeiten geraten, ist Laufen natürlich der schnellste Weg, um sich aus der Affäre zu ziehen. Aber meistens werden Sie schleichen, möglichst von Schatten zu Schatten. Denn Laufen verursacht Lärm und erhöht die Gefahr entdeckt zu werden beträchtlich. Die vorgegebene Tastenbelegung für Garretts Bewegungen ist hinten in der Anleitung aufgeführt.

Klettern

Da kaum ein Schatz frei zugänglich herumliegt, ist Garrett ein Meister der Körperbeherrschung. Das Repertoire des Diebs ist nahezu unbeschränkt. Er kann und muß Mauern überwinden, sich an Seilen hochziehen und Leitern benutzen. Garrett kann sowohl klettern als auch hechten. Klettern bedeutet, daß er beharrlich Seile oder Leitern erklimmt. Beim Hechten springt Garrett hoch, klammert sich an einem Vorsprung fest und zieht sich auf eine höher gelegene Ebene hinauf. Um zu klettern, stellen Sie sich unmittelbar vor den Gegenstand, den Sie erklimmen wollen, und drücken die Leertaste, um heraufzuspringen. Mit den Richtungstasten bewegen Sie sich nun an der Leiter/am Seil/am zu erklimmenden Hindernis in Blickrichtung hinauf. Wenn Sie auf einer Leiter oder an einem Seil hinaufklettern, sollten Sie also nach oben schauen und sich vorwärts bewegen. Sind Sie am Ende der Leiter angekommen bewegen Sie sich einfach vorwärts, um die Leiter zu verlassen. Um hinabzuklettern,

schauen Sie hinunter und bewegen sich vorwärts. Wenn Sie im Klettermodus wiederum die Leertaste drücken, lassen Sie den Gegenstand, auf dem Sie sich fortbewegen, los. Wenn Sie sich an einem Vorsprung hinaufziehen wollen, bewegen Sie sich nahe an ihn heran und drücken dann die Sprungtaste. Beachten Sie, daß Sie die Sprungtaste (Leertaste) die gesamte Zeit gedrückt halten müssen, während Sie sich hinaufziehen. So gelangen Sie nach einem Ausflug ins Wasser auch wieder an Land.

Schwimmen

Zuweilen erreichen Sie einen gewünschten Ort nur durch Schwimmen. Und gelegentlich bietet das Wasser auch ein paar Augenblicke lang ein gutes Versteck. Vergessen Sie nur nicht, daß Platschen im Wasser Geräusche verursacht und Sie damit möglicherweise unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

Schwimmen ist einfach: Wenden Sie sich in die Richtung, in die Sie schwimmen möchten, und bewegen Sie sich vorwärts. Wenn Sie aus dem Wasser steigen möchten, schwimmen zu einer Kante, die niedrig genug ist, um erklommen zu werden und dann springen Sie.

Strömungen: Einige Gewässer besitzen starke Strömungen, die zum Glück aber gut sichtbar sind. Gegen den Strom kommen Sie langsamer voran als mit dem Strom. Manche Strömungen sind übrigens einfach zu stark, als daß Sie dagegen anschwimmen könnten.

Ertrinken: Keine Heldentat. Bleiben Sie lange genug unter Wasser, und Garrett ertrinkt. Um das zu vermeiden, sollten Sie bei Tauchgängen auf die Anzeige rechts unten im Bild achten. Die Luftblasen stellen Ihren Vorrat an Atemluft dar. Mit der Zeit verschwinden die Blasen, bis keine mehr zu sehen sind. Dann beginnen Sie zu ertrinken und büßen Ihre Gesundheit rasch ein.

VOM UMGANG MIT DIVERSEN GEGENSTÄNDEN

Allgemeine Benutzung von Objekten

Sie können fast alle Gegenstände in Dark Project: Der Meisterdieb auf irgendeine Weise benutzen. Für diese Objekte gibt es eine einzige Taste mit der Handlung "Benutzen" (dafür ist die rechte Maustaste standardmäßig vorgegeben). Was passiert, wenn Sie etwas benutzen, hängt von der Art des Gegenstandes ab. Eine benutzte Tür öffnet sich, ein Schmuckstück, das Sie benutzen, gelangt in Ihr Inventar, und wenn Sie ein Buch benutzen, lesen Sie es.

Gegenstände in Garretts Umgebung benutzen

Um ein Objekt in Garretts Umgebung zu benutzen, stellen Sie sich so auf, daß der gewünschte Gegenstand in die Bildmitte rückt. Sobald er zentriert ist, leuchtet er auf. Drücken Sie jetzt die rechte Maustaste, um das leuchtende Objekt zu benutzen. Die Auswirkungen des Benutzens richten sich nach der Art des Gegenstandes:

- Der Gegenstand wird direkt in Garretts Umgebung bewegt oder verändert. Das geschieht mit Dingen wie Türen, Hebeln oder Weihwasserbecken. Diese "festen" Bestandteile Ihrer Umwelt lassen sich nicht benutzen, während Sie einen Gegenstand aus Ihrem Inventar gewählt haben (mehr dazu weiter hinten).

- Andernfalls wird der Gegenstand aufgelesen und in Ihrem Inventar abgelegt. Das trifft auf Dinge wie Pfeile, Schätze, Schädel, Schlüssel oder Tränke zu. Sie alle gelangen in Ihr Inventar, wenn Sie sie in Garretts Umgebung benutzen. Sie sehen dann ein rotierendes Bild des Gegenstands am unteren Bildschirmrand. Die Art des Objekts bestimmt, wo es genau erscheint.

Objekte, die in Ihr Inventar aufgenommen werden, werden in drei Kategorien unterteilt: Waffen, allgemeines Inventar oder Ballast. Zu den Waffen zählen Ihr Schwert und der Bogen. Sie benutzen die Waffen mit der linken Maustaste (mehr dazu im folgenden Abschnitt, "Kampf"). Im allgemeinen Inventar befindet sich im Prinzip alles, was keine Waffe ist und was Sie dennoch nicht missen möchten: wertvolle Beute oder etwas, das Sie später mit der entsprechenden Taste benutzen möchten. Unter Ballast ist alles zusammengefaßt, das Sie garantiert nicht für sich brauchen (etwa Leichen oder Schutt), das aber vielleicht fortbewegt werden muß. Es hat sich auch bewährt, mit Ballast zu werfen, um Gegner abzulenken oder zu verletzen. Wenn Sie Ballast einmal aufgelesen haben und ihn benutzen, wird er geworfen oder fallengelassen. Während Sie Ballast mit sich herumschleppen, können Sie weder angreifen noch allgemeine Gegenstände aus Ihrem Inventar benutzen. Mit der rechten Maustaste werfen Sie Ballast fort; mit der Taste zum Fallenlassen (standardmäßig vorgegeben: Taste R) lassen Sie Ihre Last zu Boden fallen. (Bitte beachten Sie: Waffen werden links unten im Bild eingeblendet, Ballast in der Mitte des unteren Bildschirmrandes und allgemeine Gegenstände rechts unten im Bild.)

Gegenstände aus dem allgemeinen Inventar benutzen

Alles, was Sie auflesen, das weder eine Waffe noch Ballast ist, erscheint in Ihrem allgemeinen Inventar. Sie können Ihre Bestände mit der Tabulatortaste durchsehen. Der rechts unten im Bild gezeigte Gegenstand ist Ihr derzeit gewähltes Objekt aus dem Inventar. Wenn Sie mehr als einen solchen Gegenstand im allgemeinen Inventar haben, wird die Zahl der Exemplare in Ihrem Besitz neben dem Objekt eingeblendet. Haben Sie mehr als ein "Beute"-Objekt in Ihren Besitz gebracht, erscheint der Gesamtwert

sämtlicher errungener Beute. (Bitte beachten Sie, daß Beute und Schätze zwar in Ihr Inventar gelangen, aber nicht benutzt werden können. Um Ihr gewähltes Objekt aus dem Inventar zu verwenden, drücken Sie einfach die "Benutzen"-Taste (rechte Maustaste). Handelt es sich um einen Trank, werden Sie ihn jetzt schlucken. Haben Sie eine Schriftrolle gewählt, lesen Sie sie jetzt. War es eine Bombe, werden Sie den Sprengkörper möglichst schnell wegwerfen. Inventarobjekte bleiben nur 5 Sekunden lang im Bild sichtbar, nachdem sie gewählt wurden. Wenn in Garretts Umgebung kein Gegenstand aufleuchtet und Sie keinen Gegenstand aus dem Inventar ausgesucht haben, wird mit der Tabulatortaste das zuletzt gewählte Objekt wieder ausgesucht.

Inventargegenstände an Objekten aus Garretts Umgebung benutzen

Sie können mit einigen Gegenständen aus Ihrem Inventar (etwa Schlüssel) andere Objekte in Ihrer Umgebung benutzen. Wählen Sie beispielsweise einen Schlüssel, um eine Tür zu öffnen. Das Icon des Schlüssels bewegt sich in die Bildmitte und zeigt damit, daß es an einem anderen Gegenstand benutzt werden kann. Zentrieren Sie nun die Tür, damit sie aufleuchtet. Setzen Sie den Schlüssel ein, während die Tür aufleuchtet und die Tür öffnet sich.

Taschendiebstähle

Zu Garretts Zeiten gab es die nützliche Erfindung der Mantel- und Anzugtaschen noch nicht. Viele Städter trugen damals Schlüssel oder Geldbeutel an der Hüfte. Solange die Passanten nichts von Ihrer Gegenwart wissen, können Sie die Objekte an ihren Gürteln mühelos entwenden! Das funktioniert genauso, als befände sich der Gegenstand an irgendeiner anderen Stelle in der Spielumgebung (mehr dazu weiter vorne, im Abschnitt "Gegenstände in Garretts Umgebung benutzen"). Die Schwierigkeit besteht nur darin, unbemerkt an das Opfer heranzukommen und sich lautlos und ungesehen vom ehemaligen Besitzer des Gegenstandes zu entfernen!

KAMPF

Manchmal erleichtern Sie sich Ihr Leben als Dieb, wenn Sie, natürlich in Maßen, Gewalt anwenden. Das bedeutet in der Regel einen unbemerkten Schwerthieb von hinten oder einen gut gezielten Pfeil aus einem Versteck heraus. Wenn die Lage verzweifelt ist, bleibt der eine oder andere frontale Nahkampf das kleinste Übel. Mit der Angriffs-Taste (standardmäßig ist dies die linke Maustaste) setzen Sie Ihre gewählte Waffe gegen einen Widersacher ein.

Das Schwert

Drücken Sie Taste "1", um Ihr Schwert zu ziehen. Dann erscheint links unten im Bild ein rotierendes Schwert, um anzuzeigen, daß Sie diese Waffe gewählt haben. Mit gezogenem Schwert bewegen Sie sich etwas langsamer voran als sonst. Auch werden Sie für Gegner leichter sichtbar. Denken Sie auch daran, daß Leute, die Ihnen sonst keine Aufmerksamkeit schenken würden, von Ihrem gezogenen Schwert in Angst versetzt werden könnten.

Um mit dem Schwert anzugreifen, drücken Sie die linke Maustaste. Halten Sie sie gedrückt, um mit der Klinge auszuholen. Wenn Sie die Taste freigeben, führen Sie den Hieb aus. Höhe und Wucht Ihres Angriffs hängen davon ab, wie lange Sie die linke Maustaste gedrückt halten.

- Wenn Sie die linke Maustaste kurz gedrückt halten, führen Sie einen waagerechten Schwerthieb von links nach rechts oder umgekehrt aus.
- Halten Sie die linke Maustaste länger gedrückt, um einen kräftigen Streich senkrecht von oben auszuführen.
- Während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, sehen Sie, wie das Schwert verschiedene Stellungen einnimmt.
- Drücken Sie die Abwehrtaste, um einen Angriff zu parieren (standardmäßig vorgegebene Tasten zur Abwehr: Leertaste).

Der Bogen

Um einen Pfeil einzulegen, wählen Sie zunächst mit den Tasten 3 bis 9 die gewünschte Art des Pfeils. (Die 3 steht für den normalen Breitkopfpfeil; mit den anderen Nummern wählen Sie besondere Pfeilarten, die weiter hinten beschrieben werden.) Jetzt erscheint eine Darstellung des Pfeils als aktueller Waffe links unten im Bild. Mit gespanntem Bogen bewegen Sie sich langsamer als üblich und werden für Ihre Gegner leichter sichtbar. Es ist sehr wahrscheinlich, daß Sie mit Bogen in der Hand einige Leute, denen Sie begegnen, nervös machen werden.

Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt, um Ihren Bogen zu spannen. Je länger Sie die linke Maustaste gedrückt lassen, desto stärker spannen Sie den Bogen, und desto weiter fliegt der Pfeil, wenn Sie die Taste loslassen. Erreicht der Bogen seine maximale Spannung, entfaltet er seine größte Kraft.



Nachdem die Sehne des Bogens für einige Sekunden gespannt wurde, zoomt Ihr Blick näher an die Zielvorrichtung heran, was das Zielen erheblich erleichtert. Wenn Sie den Bogen

jedoch längere Zeit spannen, wird Ihr Arm müde und beginnt zu zittern und der Bogen wird automatisch gesenkt. Sie können danach aber sofort wieder spannen und zielen.

Richten Sie den Pfeil mit Hilfe des Zielvisiers auf Ihrem Bogen aus. Es erfordert schon einige Übung, um zu lernen, wie hoch oder tief Sie zielen müssen und wie Sie die Bewegungen Ihres Ziels berechnen müssen.

Der Prügel

Der Prügel ist eine stumpfe, keulenartige Waffe, mit der Sie Gegner schnell und leise bewußtlos schlagen können. Nachteil des Prügels: Sie müssen sich unbemerkt an Ihr Opfer anschleichen. Bewaffnete und vorgewarnte Gegner können Sie nicht verletzen. Andererseits bietet Ihr Schlaginstrument auch zwei erhebliche Vorteile. Zum einen hat Ihr Opfer keine Zeit zum Schreien und kann keine weiteren Gegner herbeirufen. Zum anderen hinterläßt der Einsatz Ihres Prügels keine häßlichen Blutflecken, die vielleicht von Verbündeten des Opfers gesehen werden. Außerdem verlangsamt die gezückte Keule Ihren Schritt nicht. Und im Gegensatz zu den anderen Waffen werden Sie für Ihre Widersacher kein bißchen leichter sichtbar.

Drücken Sie Taste "2", um den Prügel in die Hand zu nehmen. Dann erscheint das Bild des Prügels links unten im Fenster, um anzuzeigen, daß er Ihre derzeit gewählte Waffe ist.

Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt, um den Prügel zu ziehen und mit ihm auszuholen. Zielen Sie auf den Kopf des Gegners - ein Hieb auf die Beine wird ihn kaum bewußtlos schlagen. Verschwenden Sie auch keine Zeit mit Angriffen auf Gegner, die offensichtlich nicht im Besitz eines Kopfes sind. Falls Ihnen solche Wesen begegnen...Um eine beliebige zur Hand genommene Waffe wieder wegzustecken, drücken Sie die Taste "*".

Ihr Gesundheitszustand

Diebe leben gefährlich. Wenn Sie von der Waffe eines Gegners getroffen werden, wenn Sie abstürzen oder ein Bad im Lavastrom nehmen, erleidet Ihre Gesundheit Schaden. Sie wird durch rote Schilde unten links im Bild angezeigt. Je stärker Sie verwundet werden, desto mehr Schilde verlieren Sie. Haben Sie keine Schilde mehr, verlieren Sie Ihr Bildschirmleben. Achten Sie also auf Ihre Gesundheit.

Garretts Werkzeug

Neben Schwert, Bogen und Prügel besitzt unser Meisterdieb für gewöhnlich noch andere nützliche Gegenstände. Jedes seiner Werkzeuge ist nur in begrenzter Anzahl verfügbar; setzen Sie die Dinge also überlegt ein.

PFEILE

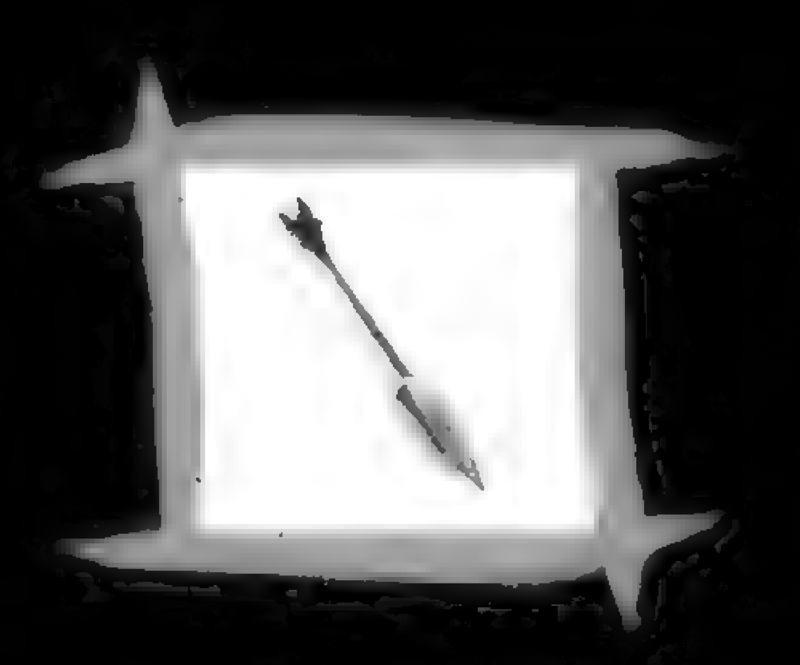
In der Welt von Dark Project: Der Meisterdieb gibt es sieben verschiedene Pfeilarten. Sie sind im folgenden beschrieben. Die herkömmlichen Breitkopfpfeile besitzen keine besonderen Eigenschaften und stehen Garrett bei jedem Auftrag zur Verfügung. Andere Pfeilarten dagegen - Wasser-, Feuer-, Gas- oder Moospfeile - werden Ihrem Inventar hinzugefügt, wenn Sie einen entsprechenden Kristall auflesen. (Durch Wasserkristalle werden Wasserpfeile verfügbar, durch Feuerkristalle Feuerpfeile, durch Luftkristalle Gaspfeile und durch Erdkristalle Moospfeile.) Außerdem gibt es noch Seil- und Lärmpfeile zu kaufen und auch zu finden. Sie erfordern keine Kristalle.

Wie benutzen Sie einen Pfeil? Wählen Sie ihn einfach mit der entsprechenden Taste als Waffe. Wenn Sie danach den Bogen einsetzen, verschießt er so lange Pfeile dieses Typs, bis entweder Ihr Pfeilvorrat zur Neige geht oder Sie eine andere Waffe wählen.

Die verschiedenen Pfeilarten werden mit folgenden Tasten direkt gewählt:

3 - **Breitkopfpfeil**
4 - **Wasserpfeil**
5 - **Feuerpfeil**
6 - **Moospfeil**
7 - **Gaspfeil**
8 - **Seilpfeil**
9 - **Lärmpfeil**

Wasserpfeil - Diese Pfeile werden hauptsächlich benutzt, um Fackeln zu löschen. Damit machen Sie die Umgebung dunkler und werden dann überall tiefe Schatten finden, in denen Sie sich verbergen können. Mit Wasserpfeilen können Sie auch die blutigen Spuren unerfreulicher Begegnungen von jeder beliebigen Oberfläche abwaschen. In Verbindung mit Weihwasser (mehr dazu weiter hinten) erhalten Sie eine äußerst wirksame Waffe gegen Untote.



Feuerpfeil - Im Gegensatz zu normalen Pfeilen beschreiben Feuerpfeile keine Flugkurve, sondern fliegen geradeaus in Schußrichtung weiter, bis sie auf ein Hindernis treffen. Beim Aufprall explodieren sie und beschädigen alles in ihrer Umgebung. Brennbare Gegenstände werden beim Auftreffen entzündet. Diese Waffe ist sehr auffällig und wunderbar für Ablenkungsmanöver geeignet. Außerdem fügen Feuerpfeile Gegnern schweren Schaden zu. Manchmal geht eben nichts über eine gepflegte Explosion. Mit Feuerpfeilen können Sie übrigens auch erloschene Fackeln wieder anzünden.

Moospfeil - Wenn diese Pfeile ihr Ziel treffen erzeugen Sie einen Moosbelag, der langsam bis auf den Boden wächst (vorausgesetzt, Sie haben den Pfeil nicht direkt auf den Boden geschossen). Auf dem Boden sprießen dann Moosfelder, auf denen Sie sich fast lautlos fortbewegen können. Wenn Sie sich also auf einem gefliesten Boden anschleichen müssen, wird Ihnen der Moosteppich eine gute Hilfe sein.

Gaspfeil - Gaspfeile sind ausgesprochen wirkungsvoll. Wie Feuerpfeile fliegen auch Gaspfeile in einer flachen Flugkurve. Beim Aufprall entweicht eine Wolke K.o.-Gas aus der Spitze. Das Gas wird sämtliche Menschen und einige andere Wesen in seiner Umgebung in Bewußtlosigkeit versetzen. Mit etwas Geschick können Sie mit einem einzigen Gaspfeil gleich mehrere Gegner außer Gefecht setzen. Die müssen jedoch dicht beieinander stehen.

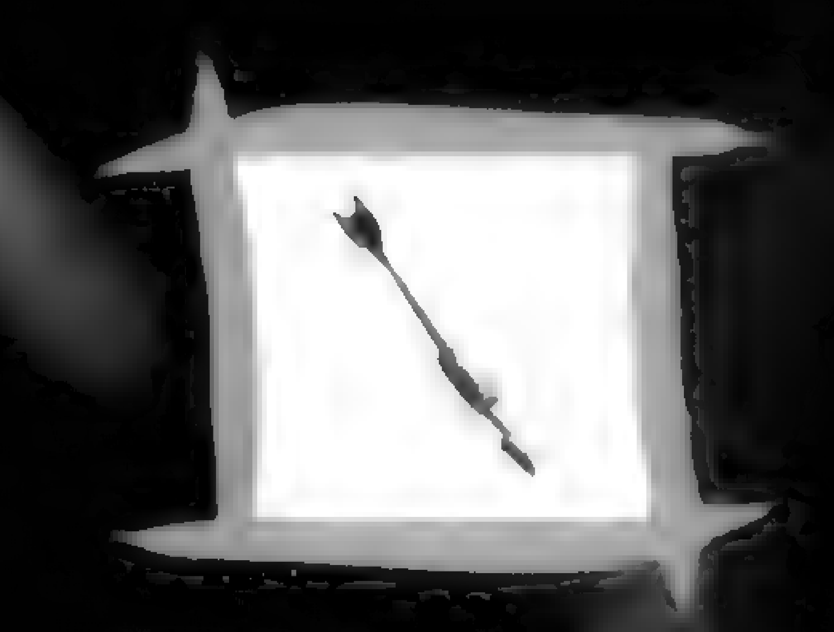
Zwei Ratschläge:

1) Gaspfeile sind teuer und nur selten zu finden. Verschwenden Sie keinen.
2) Sollten Sie aus Versehen auf eine nahe gelegene Oberfläche schießen, werden Sie selbst von der Gaswolke erfaßt. Das schadet nicht nur Ihrer Gesundheit, sondern, ehrlich gesagt, auch Ihrem Ansehen ...

Seilpfeil - Diese Pfeile haften nur an hölzernen oder sandigen Oberflächen. Beim Auftreffen bohren sie sich in das Holz oder die Erde, und ein Seil entrollt sich von der Aufprallstelle aus senkrecht nach unten. Sie können an diesen Seilen hochklettern wie auf Leitern (Hinweise zum Thema Klettern finden Sie vorne im Handbuch).



Lärmpfeil - Äußerst nützlich, um Gegner abzulenken. Trifft der Pfeil eine Oberfläche, dann löst er ein Geräusch aus, das einem Schritt ähnlich klingt. So können Sie etwa Wachen zu einer gewünschten Stelle locken. Wurde die Quelle des Lärms jedoch entdeckt, wird der Gegner mißtrauisch - und damit aufmerksamer.



DIE HOHE KUNST DES EINBRUCHS

Es gibt Tage, an denen muß ein hart arbeitender Dieb eine Tür öffnen und hat gerade keinen Schlüssel zur Hand. Für diese besonderen Fälle hält er natürlich sein individuelles Handwerkszeug griffbereit.

Manche Schlösser sind einfach zu öffnen. Wählen Sie einen Ihrer Dietriche und benutzen Sie ihn an der Tür und halten Sie die Benutzen-Taste (rechte Maustaste) gedrückt, bis sich der Türgriff bewegt. Während Sie mit dem Dietrich arbeiten, bewegt sich der Türgriff und Sie hören, wie sich die Riegelbolzen verschieben. Nach einigen Sekunden bewegt sich der Griff vollständig nach unten und die Tür öffnet sich.

Einige Schlösser sind komplexer und benötigen einen besonderen Dietrich. Wenn Sie einen Dietrich an der Tür ausprobieren und nur einen kurzen Laut hören, sollten Sie den zweiten Dietrich versuchen.

Es gibt besonders raffiniert konstruierte Schlösser, die sich nur durch den Einsatz beider Dietriche öffnen lassen. Beim Einsatz des ersten Dietrichs bewegt sich der Griff nur ein wenig. Sie müssen dann den Dietrich wechseln, um das Schloß zu öffnen. Es kommt sogar vor, daß Sie den Dietrich mehrmals wechseln müssen, um sich Eintritt zu verschaffen.

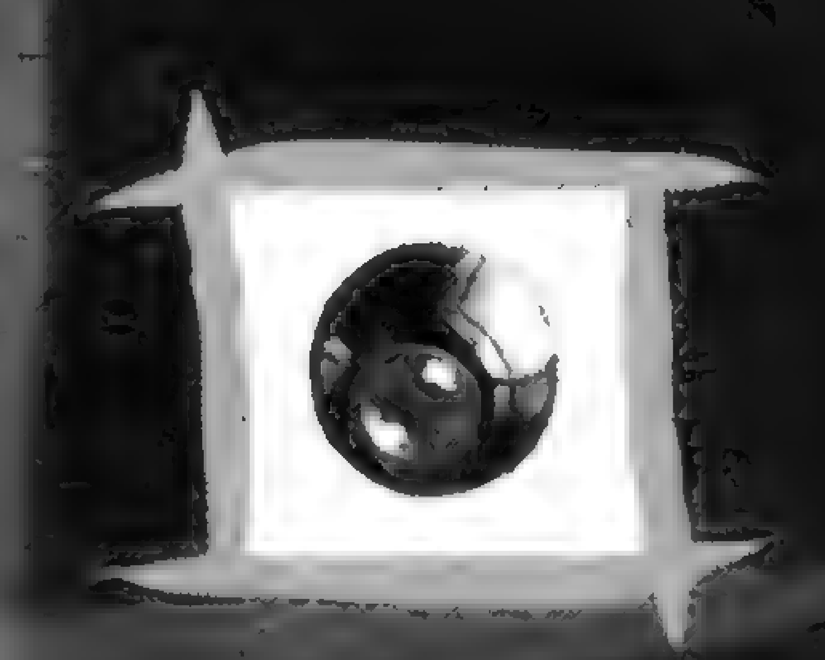


Wenn Sie den Dietrich an einer unverschlossenen oder offenen Tür versuchen, werden Sie nur ein kurzes Klicken hören.

BOMBEN UND MINEN

Der Einsatz der Sprengkörper ist ganz einfach. Wählen Sie die gewünschte Mine oder Bombe im Inventar und drücken Sie die rechte Maustaste. So werfen Sie das explosive Stück nach vorne ab.

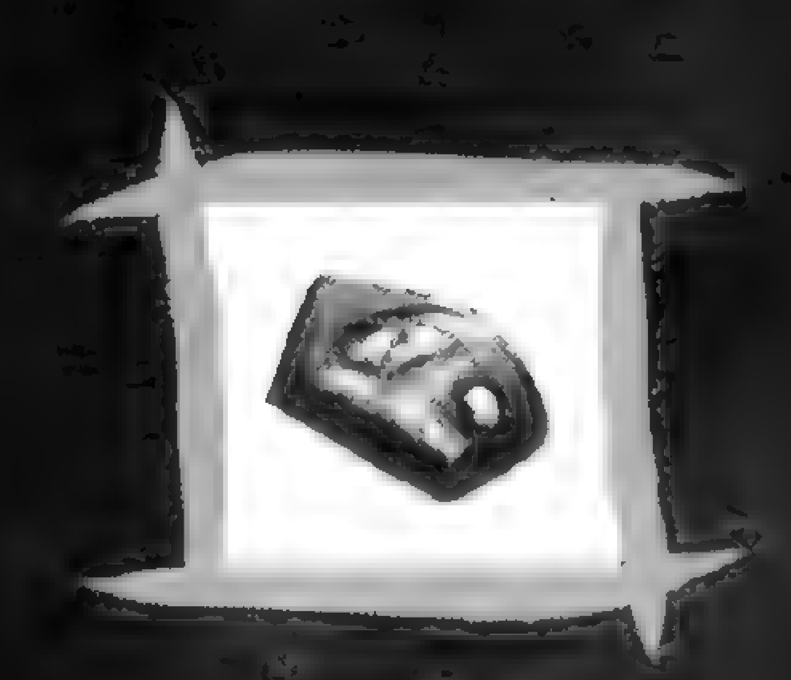
Blitzbombe - Diese Bomben explodieren beim Aufprall auf jeder beliebigen Oberfläche oder jedem Körper. Alle Lebewesen (zumindest solche mit Augen), die in Richtung der Explosion blicken, werden für kurze Zeit erblinden. Wenn Sie sich das Feuerwerk ebenfalls ansehen, bleiben Nebenwirkungen nicht aus.



Mine - Die Minen bleiben am Boden liegen, bis nichtsahnende Wanderer ihr zu nahe kommen. Dann explodieren sie mit großem Knall und richten großen Schaden an. Diese Sprengkörper sind ebenso auffällig wie Feuerpfeile, können in der richtigen Lage aber außerordentlich wirksam sein.



Gasmine - Sie werden ebenso eingesetzt wie Tretminen, explodieren bei Annäherung jedoch nicht. Vielmehr entweicht ihnen eine Wolke starken K.o.-Gases. (Auch einige Pfeile setzen K.o.-Gas frei - mehr dazu weiter vorne.)



TRÄNKE

Heiltrank - Bewirkt genau, was sein Name sagt. Wählen Sie ihn aus Ihrem Inventar und klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an, um ihn zu schlucken.

Lufttrank - Verleiht Ihnen eine kleine Luftreserve und kann Ihr Leben retten. Wenn Sie unter Wasser zu lange die Luft angehalten haben, verschafft Ihnen der Trank ein wenig Zeit. Wählen Sie ihn aus dem Inventar und klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an, um ihn zu schlucken.

Weihwasser - Eignet sich nicht zum Verzehr. Besser ist es mit einemb Fläschchen Weihwasser die Wasserpfeile (falls Sie welche haben) in Heilige Pfeile zu verwandeln. Die sind bestens geeignet, um Untote zu bekämpfen. Jede Weihung der Wasserpfeile hält nur für 30 Sekunden an, die Pfeile sind danach wieder ganz gewöhnliche Wasserpfeile.

Geschwindigkeitstrank - Dieser Trank erhöht für kurze Zeit Ihre Geschwindigkeit. Die richtige Lösung, wenn Sie mal wieder vor irgendwelchen Mutanten fliehen müssen. Außerdem entkommt Ihnen nach einigen Schlucken garantiert niemand mehr.

DER KOMPASS

Der Kompaß steht Ihnen in jeder Mission zur Verfügung. Wenn Sie ihn benutzen wollen, wählen Sie ihn aus dem Inventar. Er zeigt Ihnen bei jedem Ihrer Schritte die Richtung an. Die rote Nadel zeigt stets nach Norden. (Die Oberseite der Karten in den einzelnen Missionen ist die Nordseite.) Da Sie nicht an allen Orten in diesem Spiel mit Ortskenntnis glänzen können, ist der Kompaß ein guter Gefährte auf Ihrer Reise.

DER SICHTBARKEITSSTEIN

Garrett besitzt ein unentbehrliches Werkzeug: den Sichtbarkeitsstein. Der gelbe Edelstein befindet sich in der Mitte des unteren Bildschirmrandes und zeigt an, wie gut Sie sichtbar sind. Natürlich ist Ihr Bestreben, so unauffällig wie möglich zu bleiben. Deshalb sollten Sie Faktoren, die Ihre Sichtbarkeit bestimmen, nie aus Ihren Gedanken verbannen: Die Helligkeit der Umgebung, Ihre Geschwindigkeit und ob Sie eine Waffe zur Hand genommen haben, spielen eine Rolle. Wenn Sie also mit gezogenem Schwert unter einer Straßenlaterne durchlaufen, leuchtet der Edelstein hell auf. Stehen Sie dagegen unbewaffnet und regungslos in tiefem Schatten, bleibt der Stein dunkel. Die verschiedenen Leuchtstufen des Edelsteins geben den Grad der Sichtbarkeit wieder. Machen Sie es sich zur Gewohnheit, Ihre Sichtbarkeit regelmäßig durch einen Blick auf den Edelstein zu überprüfen.

TIPS & TAKTIKEN

Machen Sie sich nicht die Hände schmutzig

In Dark Project: Der Meisterdieb sollten Sie vor allem das Wichtigste nicht vergessen: Sie sind keine Kampfmaschine, die sich stur durch die Spielabschnitte metzelt. Ganz im Gegenteil: Wenn Sie darauf erpicht sind es frontal mit mehreren Gegnern aufzunehmen, sollten Sie bei der Diebesgilde schon einmal Ihr Begräbnis bestellen.

Bleiben Sie möglichst unsichtbar

Folgendes Rezept ist wichtig, um zu überleben: Werden Sie zum Schattenmann und bleiben Sie unentdeckt. Dark Project: Der Meisterdieb bietet Ihnen unzählige Möglichkeiten, mit der Umgebung zu verschmelzen:

- Suchen Sie die Schatten und meiden Sie hell erleuchtete Orte.
- Bleiben Sie in Bewegung. Stillstand bedeutet erhöhte Sichtbarkeit.
- Mit gezogener Waffe sind Sie leichter zu sehen.
- Halten Sie sich nahe der Mauern und Wände. Sie fallen dort weniger auf als mitten im Raum oder im Freien.

Denken Sie an die Wasserpfeile wenn Sie meinen es sei zu hell. Mit ihnen können Sie die grellen Fackeln löschen.

Sound aus

Aus den Augen, aus dem Sinn? Von wegen! Ihre Gegner können Sie nicht nur sehen, sondern auch hören. Ihre Schritte verursachen beim Laufen mehr Lärm als beim Gehen. Laufen Sie also nur, wenn es unbedingt sein muß. Achten Sie immer auf den Bodenbelag und treten Sie nach Möglichkeit auf Teppiche oder Gras. Gekachelte und geflieste Böden sowie Metallgitter hallen ziemlich laut. Verwenden Sie Moospfeile, wenn Sie lärmende Oberflächen überqueren müssen.

Sound ein

Schall wirkt sich aber auch zu Ihren Gunsten aus: Auch Ihre Widersacher machen verräterische Geräusche. Lauschen Sie an Türen, bevor Sie sie öffnen. Hören Sie genau hin, wenn sich mehrere Gänge kreuzen. Alle Lebewesen müssen sich bewegen. Sie können ihre Schritte hören, oft auch Gemurmel oder Pfeifen. Und wie im wahren Leben hören Sie auch schwächere Geräusche am besten, wenn Sie sich nicht rühren.

Stellen Sie sich über die Dinge

Suchen Sie nach höher gelegenen Stellen, von denen aus Sie auf Ihre Gegner herabblicken können. Wenn Sie sich oben in den Dachbalken oder auf einem Mauervorsprung aufhalten, sieht man Sie nicht so leicht. Und selbst wenn Sie entdeckt werden, haben Sie einen Vorteil. Ihre Gegner kommen nicht so leicht an Sie heran - es sei denn, sie besitzen Schußwaffen. Aber selbst dann bleibt Ihnen noch Zeit zum Entkommen.

Erhöhen Sie Ihre Chancen

Sie tun dies, indem Sie größere Menschenaufläufe vermeiden. Versuchen Sie deshalb stets, nur gegen einzelne Widersacher zu kämpfen. Wenn Sie etwa eine Wache bewußtlos schlagen können (sie also nicht töten), wird der Mann leiser zu Boden gehen und vielleicht keine Verbündeten mehr herbeirufen können.

Beseitigen Sie Ihre Spuren

Wenn ein Kampf unvermeidlich war und Sie Ihren Gegner besiegt haben, sollten Sie seine Leiche im Schatten verstecken. Eine Wache etwa, die über einen Kameraden stolpert, wird sofort Alarm schlagen. Falls Sie Wasserpfeile übrig haben, verwenden Sie sie, um verräterische Blutspuren zu beseitigen. Denken Sie auch daran, Türen hinter sich zu schließen. So erregen Sie schon wesentlich weniger Mißtrauen.

DIE STANDARDMÄSSIGE TASTENBELEGUNG

Maus mit 2 Tasten		Maus mit 3 Tasten	
Waffe benutzen	Linke Maustaste 1	*Waffe benutzen*	Maustaste 1
Gegenstand benutzen	Rechte Maustaste 2	*Gegenstand benutzen*	Maustaste 2
		Parieren	Maustaste 3

Vorwärts bewegen	W	*Numblock _8*	Pfeiltaste hoch
Gehen	S	*Numblock _5*	
Rückwärts gehen	X	*Numblock _2*	Pfeiltaste runter
Nach links wenden	A	*Numblock _4*	Linke Pfeiltaste
Nach rechts wenden	D	*Numblock _6*	Rechte Pfeiltaste
Schritt nach links	Y	*Numblock _1*	
Schritt nach rechts	C	*Numblock _3*	
Nach links lehnen	Q	*Numblock _7*	
Nach rechts lehnen	E	*Numblock _9*	
Springen	Leertaste	*Numblock _0*	

Springen/Parieren	Leertaste	*Numblock _0*
Ducken	F	*Numblock _ENTER*
Nach oben sehen	T	*Bild hoch*
Nach unten sehen	G	*Bild runter*
Blick zentrieren	V	*Numblock _Entf*
Gegenstd. fallen lassen	R	
Karte	M	
Auftragsziele	O	
Menü	ESC	

Nächster Gegenstand	Tab	*Numblock _Multiplikationszeichen +*
Vorheriger Gegenstand	Shift	*Numblock _Divisionszeichen ü*
Gegenstand ausblenden	Backspace	
Gamma-Anpassung	ß ´	

Waffe wegstecken	^	Lufttrank wählen	F2
Schwert	1	Weihwasser wählen	F3
Prügel	2	Dietrich 1 wählen	F4
Breitkopfpfeil	3	Dietrich 2 wählen	F5
Wasserpfeil	4	Blitzbombe	F6
Feuerpfeil	5	Gasmine wählen	F7
Moospfeil	6	Mine wählen	F8
Gaspfeil	7	Kompaß wählen	F9
Seilpfeil	8	Screenshot	F10
Lärmpfeil	9	Schnell speichern	F11
Heiltrank wählen	F1	Schnell laden	F12


DARK PROJECT
Der Meisterdieb
Esc F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 F10 F11 F12
^ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ß ´ Backspace
Tab Q W E R T O Ü +
A S D F G
< Y X C V M
Strg Alt LEERTASTE
Num / x -
7 8 9 +
4 5 6
1 2 3 Enter
0 ,
Maus mit 2 Tasten
Waffe benutzen - Linke Maustaste
Gegenstand benutzen - Rechte Maustaste
Maus mit 3 Tasten
Waffe benutzen - Maustaste 1
Gegenstand benutzen - Maustaste 2
Parieren - Maustaste 3

Lesen Sie die README-Datei!

Bitte lesen Sie die README-Datei auf der CD-ROM. Darin finden Sie aktuelle Informationen und Änderungen, die sich nach Drucklegung der Spielanleitung zum Meisterdieb ergeben haben.

Vorbereitung Ihrer Festplatte

Um sicherzustellen, daß sich Dark Project: Der Meisterdieb problemlos installieren läßt, sollten sowohl Ihre Festplatte als auch Ihr Dateisystem auf optimale Leistung eingestellt sein. Windows 95/98® enthält zwei Programme zur Fehlerbehebung und zur Optimierung Ihrer Festplatte. Das erste Programm heißt ScanDisk. ScanDisk überprüft Ihre Festplatte, sucht nach Fehlern und behebt alle, die es findet. Klicken Sie in der Taskleiste von Windows 95/98® auf "Start", dann auf "Programme" und anschließend auf "Zubehör". Klicken Sie nun "Systemprogramme" und schließlich "ScanDisk" an.

Nachdem ScanDisk einmal durchgelaufen ist, sollten Sie die Leistung Ihrer Festplatte weiter erhöhen, indem Sie Ihre Daten optimal anordnen lassen. Verwenden Sie dazu das Programm namens Defragmentierung. Klicken Sie in der Taskleiste von Windows 95/98® auf "Start", dann auf "Programme" und anschließend auf "Zubehör". Klicken Sie nun "Systemprogramme" und schließlich "Defragmentierung" an.



INSTALLATION/SETUP

Nachdem Sie die Meisterdieb-CD-ROM in Ihr Laufwerk eingelegt haben, müßte das Startmenü des Spiels automatisch erscheinen. Sollte es nicht eingeblendet werden, doppelklicken Sie auf "Arbeitsplatz" und dann auf das Icon Ihres CD-ROM-Laufwerks. Damit öffnen Sie das Eingangsmenü von Dark Project: Der Meisterdieb. Wenn Sie die CD-ROM zum erstenmal einlegen, müßte die Option "Installieren" im Menü verfügbar sein. Klicken Sie einfach auf diese Taste und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel auf Ihrer Festplatte einzurichten. Sobald die Installation abgeschlossen ist, erscheint die Option "Spielen" im Eingangsmenü. Klicken Sie die Taste an, und das Spiel beginnt!

Hilfe! Dark Project: Der Meisterdieb hat mein System zerschossen, und ich vermute, daß DirectX daran schuld ist. Wie bekomme ich meine ursprünglichen Treiber zurück?

SIE KÖNNEN DIRECTX NICHT AUS IHREM RECHNER ENTFERNEN, aber Sie können die Original-Grafik- und Soundtreiber, die durch die Installation von DirectX ersetzt wurden, wiederherstellen. Klicken Sie im Steuerfenster von Windows 95/98® auf das Icon "Programme hinzufügen/entfernen". Dann müßten Sie eine Liste aller unter Windows 95/98® angemeldeten Programme sehen. Wenn Sie den Eintrag "DirectX-Treiber" sehen, doppelklicken Sie darauf. Damit öffnen Sie das Setup-Fenster für DirectX. Unten in diesem Fenster müßten Sie die Taste "Grafiktreiber wiederherstellen" sehen. Klicken Sie auf die Taste, um Ihre ursprünglichen Grafiktreiber wiederherzustellen. Klicken Sie anschließend auf die Taste "Soundtreiber wiederherstellen". Dann müßten Ihre ursprünglichen Soundtreiber wieder aktiviert sein. Bitte beachten Sie, daß damit zwar Ihre alten, durch DirectX ersetzten Treiber wiederhergestellt werden, DirectX jedoch nicht von Ihrem Rechner entfernt wird. Auch werden etwaige Probleme beim Installieren oder Spielen von Dark Project: Der Meisterdieb dadurch nicht automatisch gelöst. Obwohl DirectX in Ihrem Rechner erhalten bleibt, ist das Spiel mit den älteren Treibern vielleicht lauffähig. Falls nicht, bitten Sie Ihren Hardwarehändler um 100% DirectX-kompatible Treiber für Ihre Grafik- und/oder Soundkarte ODER besuchen Sie die Web-Seite der entsprechenden Hardware-Hersteller.

HELPLINE

Sie kommen nicht weiter? Dann rufen Sie die Helpline von EIDOS Interactive an:
Mo. bis Fr. von 11h bis 13h und von 14h bis 18h

Tel.: 0190 / 51 00 51

(Dieser Anruf kostet 1,21 DM pro Minute. Sollten Sie unter 18 Jahren alt sein, holen Sie bitte das Einverständnis Ihres Erziehungsberechtigten ein, bevor Sie anrufen.) Aus der Schweiz und aus Österreich wählen Sie bitte

+49 1805 / 22 51 00

Per Fax erreichen Sie uns unter

05241 / 95 33 95

Um zu erfahren, ob es für Dark Project: Der Meisterdieb bereits einen Patch für Ihr spezielles Problem gibt oder einen, der neue Besonderheiten bietet, die zum Zeitpunkt der Spielauslieferung noch nicht verfügbar waren, schauen Sie doch einmal auf die Web-Seite von Looking Glass:

http://www.lglass.com/cs/

Hier finden Sie auch aktuelle Fragen, die häufig gestellt werden, sowie ihre Antworten.



DIE MITWIRKENDEN

Das Entwicklungsteam

Leitung

Greg LoPiccolo	Projektleitung
Tom Leonard	Chefprogrammierer
Mark Lizotte	Chefgrafiker
Tim Stellmach	Chefgestalter
Doug Church	als er selbst

Verantwortlicher Produzent	Joseph Gilby
Produzent	Josh Randall
Programmierung	Chris Carollo Kate Jenkins Marc "Mahk" LeBlanc Mat MacKenzie
Rendergrafik:	Sean Barrett
Hardware-Rendering und D3D-Unterstützung:	Kevin Wasserman
Gestaltung	Laura Baldwin Dorian Hart Mike Ryan Randy Smith Sara Verrilli
Ursprüngliche Gestaltung und Spielideen	Ken Levine
Grafiker	Daniel Thron Robb Waters
Leitung Ton	Eric Brosius
Audio-/Video-Unterstützung	Kemal Amarasingham Jennifer Hrabota
Zusätzliche Programmierung:	Dan Schmidt Briscoe Rogers Jon Chey James Fleming Cynthia Monter Darren LaFreniere Mark Justin Waks Rob "Xemu" Fermier Zarko Bizaca Pat McElhatton
Implementierung	David Teichholtz
Zusätzliche Gestaltung	Peggy O'Connell Ian Vogel Nate Wells Jeff Yaus

Zusätzliche Grafik	Steve Canniff Erin Coughlan Brennan Priest Marlon Carlo Violette Nate Wells

Filmszenen

Regie, Grafik und Animationen	Daniel Thron
Regieassistenz und Bearbeitung	Josh Randall
Musik und Sounds	Eric Brosius
Skript	Terri Brosius
Mit Unterstützung von	Erin Coughlan Jennifer Hrabota Marlon Carlo Violette Robb Waters Nate Wells

Sprecher

Garrett	Andreas Brucker
Der junge Garrett	Benjamin Gondolatsch
Constantine	Gerhard Garbers
Viktoria	Marion Hilgers
Wachen	Christian Ahrens Ben Hecker Henry König
Hammeriten	Nicolas König Dietmar Mues Uli Pleßmann
Diener	Marion Hilgers Robert Missler
Gefangene	Sascha Draeger Robert Missler
Mutantenaffen	Matthias Klimsa Franz-Josef Steffens
Hüter	Helgo Liebig
Cutty	Henry König
Murus	Franz-Josef Steffens
Ramirez	Peter Bieringer
Renault	Ben Hecker
Das Auge	Peter Bieringer
Motion-Capturing-Schauspieler	Jonathon Conant
Marketingleiter	Michael Malizola
QA Manager	Steve Pearsall
Testleitung	Michael J. Steinkrauss
Spieletester	David Sax Kevin Callow Tom Grealy Alexx Kay Lulu Lamer Mike Romatelli Chris Siegal Natasha Swift

Spielanleitung

Text	Dorian Hart
Abbildungen	Daniel Thron
Web-Seite	Jennifer Hrabota Josh Randall Steve Pearsall
Netzwerkbetreuung	Rob Meffan Andy Meuse
Kundendienst	Rob Caminos Jason Jope
Looking-Glass-Management	Paul Neurath Erik Gloersen Michael Alexander
Motion-Capturing	Adaptive Optics Dean Wormell Liz Hincks

Besonderen Dank an

Warren Spector, Constantine Hantzopoulos, Sandra Smith, TTLG, Liz Hincks, Bill Carlson.

An a.c.e. manual

DAS EIDOS-TEAM ENGLAND

Produzent	Jonas Eneroth
Localisationmanagerin	Flavia Timiani
Leitung der Qualitätskontrolle	Tony Bourne
Marketing-Managerin	Karen Ridley
PR	Jonathan Rosenblatt
Besonderen Dank an	MS-MBK!

DAS EIDOS-TEAM DEUTSCHLAND

Marketingdirektor	Beco Mulderij
Marketingmanager	Christian Zoch
Localisationmanager	Lars Wittkuhn
Übersetzung	Eva Hoogh

Einen besonderen Dank an Sören Winterfeldt.

NOTIZEN

DIE EIDOS INTERACTIVE HELPLINE

Mo. bis Fr., von 11:00 bis 13:00 und 14:00 bis 18:00.

Fragen zum Spiel: **0190 / 51 00 51**
(DM 1,21 pro Minute)

(Anrufe kosten die oben angegebenen Preise pro Minute. Sollten Sie unter 18 Jahre alt sein, holen Sie bitte das Einverständnis Ihres Erziehungsberechtigten ein, bevor Sie anrufen.)

Aus der Schweiz und aus Österreich wählen Sie bitte **+49 1805 / 22 51 00**

Fragen per Email richten Sie bitte an eidos@maxupport.de Deutschsprachige Hilfe im Internet erhalten Sie unter http://www.maxupport.de/eidos/

Für allgemeine Informationen rund um Eidos Interactive besuchen Sie uns im Internet auf

http://www.eidosinteractive.com


LOOKING
GLASS
STUDIOS




EIDOS
INTERACTIVE